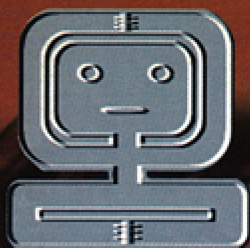


ИГРОМАНИЯ

БРОЙ 11(20), ГОДИНА II, ДЕКЕМВРИ, 1999 Г.
ЦЕНА 0.99 лв. (990 лв.)

www.multimedia.bg/gamemania

ПРЕГЛЕД TV:

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER
TOMORROW NEVER DIES
SEGA WORLDWIDE SOCCER 2000
JET FORCE GEMINI

ПРЕГЛЕД PC:

CODENAME EAGLE
UNREAL TOURNAMENT
WHEEL OF TIME
ABOMINATION
FREESPACE 2

ИГРА НА БРОЯ:

F7AUST

THE SEVEN GAMES OF THE SOUL

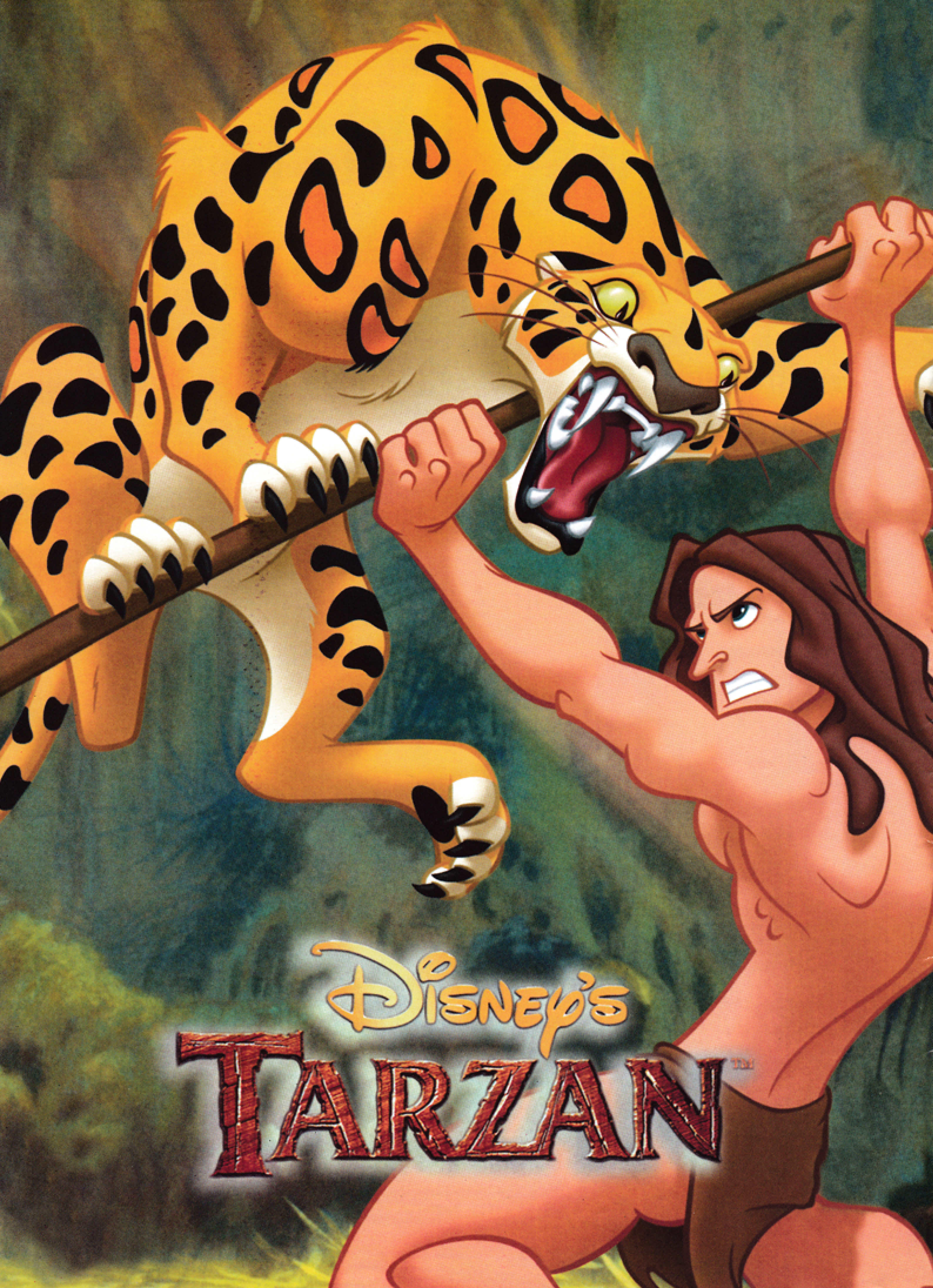
НАРЪЧНИК:

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3:
ARMAGEDDON'S BLADE
HOMEWORLD
AOE2: AGE OF KINGS
C&C: TIBERIAN SUN
WHEEL OF TIME
SPYRO 2
TOMORROW NEVER DIES
DRIVER

ТОП НОВИНИ



МЕСЕЧНО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ТЕЛЕВИЗИОННИ ИГРИ


Disney's
TARZAN™

CODENAME EAGLE

Издател TAKE 2 INTERACTIVE
Производител TALONSOFT

P200, RAM 32Mb, HDD 280Mb

Паралелните вселени са доста удобно нещо. Промъкваш се в една от тях, променяш някои неща и след това се изнизваш ни лук ял, ни лук мирисал. Игрите често използват паралелните измерения в своите сюжети и *Codename Eagle* не прави изключение.

Годината е 1927. Ти играеш Red – член на организацията Shadow Command, бореща се срещу военната мощ на руския цар, разпростряла се по целия свят. Ти си обучен да се биеш дълбоко в тила на врага и трябва да преминеш през дванадесет мисии, демонстрирайки майсторство в шофирането, пилотирането и бягането насамнатам с пистолет в ръка.

Codename Eagle наподобява доста на играта *Hidden and Dangerous*. Избираш си мисия, след което дикторски текст ти обяснява накратко задачите и тяхната вероятна реализация, като същевременно тримерна карта ти онагледява положението. Оттук нататък оставаш сам срещу врага.

Първото нещо, което прави впечатление на геймъра в една нова игра, това е графиката. Качеството ѝ в *Codename Eagle* е добро. Наблюдават се, разбира се, и някои отрицателни черти – квадратни снежинки, ръбати форми на терена и др. И един проблем, който на мен ми направи голямо впечатление – дърветата в пейзажа могат да послужат за добра защита, но не можах да разбера, по дяволите, защо не мога да стрелям през листата им :-(Недостатъците на графиката се изчерпват дотук. Играта се държи много добре в случаите, когато героят ти обикаля огромни открити терени и забавянето в тези моменти е незабележимо. Експозиците също са произведения на изкуството. Голям кеф е да гледаш как някое МПС се обвива в пламъци и се разхвърчават части във всички посоки.

Основната черта на *Codename Eagle* е фактът, че твоят герой може да използва най-различни превозни средства. Всичко, което виждаш, може да бъде откраднато. Разбира се, играта не е просто *Grand Theft Auto* от Първата световна война. От всички превозни



средства на мен ми хареса управлението на автомобилите и бронираните машини. За съжаление самолетите са доста трудно управляеми и разбих доста преди да успея да набера прилична височина. Но ние сме в началото на XX-и век, в края на краищата!

Както подобава на такава игра, арсеналът ти е доста разнообразен. Най-използваните от мен оръжия бяха пушката и снайперът. Базуката е мощна и добро средство срещу МПС-та. Разполагаш и с динамит, подходящ за военни колони и големи обекти на врага. Гранатите също са удобни, но трябва да внимаваш да не си ги хвърлиш в пазвата.

Звукът е добре напаснат към идеята на играта. Музикалният фон отново ни напомня за *Hidden and Dangerous*. Добре са озвучени оръжията и самото ти движение. Скриптенето на снега под краката ти може да те побърка, ако играеш *Codename Eagle* посред нощ със слушалки на ушите.

Не е забравен и мултиплейърът, включващ както Deathmatch, така също Capture the Flag и Team Deathmatch. Петте мултиплейъри нива са сред огромни терени и това ме навежда на мисълта, че са подходящи за по-голяма дружина Redовци – самата игра позволява до 16 играчи в този режим.

За завършек – *Codename Eagle* е едно добро заглавие, способно да ви разсее от реалността. И ако беше изпипана с още една идея, можеше да се кандидатира ако не за игра на годината, то поне за игра на четвъртото тримесечие на 1999 г.





Дати за Quake III

След като бе обявено, че Quake III Arena е готова за размножаване (не пиратско, а легално, де!), станаха ясни и датите на излизане на пазара. Американската дата е 12 декември, а в Европа заглавието ще се появи около 19 декември.

Допълнения към известни игри

Unfinished Business – add-on за Jagged Alliance 2. Включва някои нови моменти в геймплея, шест нива на трудност, десет нови героя и оръжия и двадесет нови сектора за обхождане. Играта ще се появи през първото тримесечие на 2000 година.

Jane's USAF – Jane's Simulations пуснаха за свободно точене разширение за играта им Jane's USAF. В него ще намерите Thunderbird тема, с помощта на която ще може да летите на F-16C, боядисан в цветовете на елитния корпус. Друга екстра е възможността да се води детайлна статистика за представянето ти, летателните часове, изпълнените мисии и тренировки.

Trophy Bass Fishing – Хората, които са фенове на големите телескопи и красиви езера, ще се зарадват на новината, че Sierra Sports са пуснали ново езеро за играта си Trophy Bass Fishing, както и експаншън пака Fields & Stream Trophy Bass 3D Lakes, включващ шест допълнителни езера.

Нови патчове

Man of War II – Патчът включва някои новости като кампания от три сценария и възможността играта да се играе в Heat.net. Има и някои подобрения, включително на изкуствения интелект и на симулацията на атмосферните условия. Сайт: http://www.strategyfirst.com/

Unreal Tournament

Издател GT INTERACTIVE
Производител EPIC

PII233, 32M, 100 M HDD

За необразованите ще кажа, че *UT* е нещо като продължение на *Unreal*, която не можа да се пребори с конкуренцията на *Quake 2*. И то най-вече заради калпавия си мултиплейър. Мина време и *Unreal Tournament* ще се опита да реабилитира заглавието сред мултиманиаците.

За хората, които в момента си нямат компания за един добър мултиплейър, е режимът Tournament – нещо като сингъл плейър опит, но срещу ботове и без никакъв сюжет. За тези, които още се учат, препоръчваме Practise режима. А за клубните маниаци – здрав кютек с приятелите. Стилове на игра в *UT* дал господ: Deathmatch, Team Death-match, Capture the Flag, InstaGib Deathmatch, Assault, Domination и Last Man Standing. Първите три са ясни, затова ще ви разкажа за останалите. Assault е отборно базирана игра, в която единият отбор атакува, а другият се защитава. Domination е като Capture the Flag, като навсякъде в картата са пръснати маркери, които като ги докоснеш, се оцветяват с цвета на отбора ти. За всеки пет секунди, в които даден маркер е „твой“, ти се дават точки. Last Man Standing е игра за оцеляване, в която печели този, който не е загубил всичките си животи. И последният стил е InstaGib. Френетична игра, в която един-единствен точен изстрел те пръсва на парчета. Победител, разбира се, е най-акуратният стрелец.





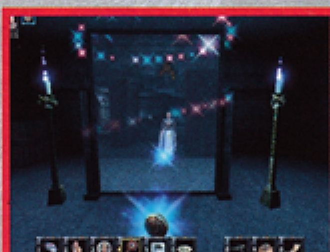
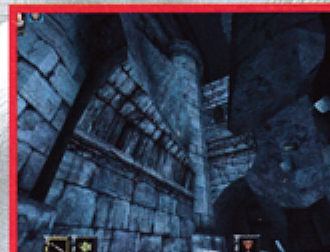
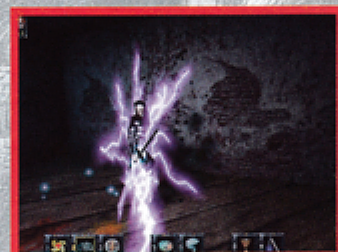
Wheel of Time

Издател GT INTERACTIVE
Производител LEGEND ENTERTAINMENT

P200, 32M, 500M HDD

Действието в серията книги „Колело на времето“ на Робърт Джордан се развива в паралелна Вселена, където различни фракции се борят за надмощие до момента, в който срещу тях се изправя The Dark One – зло, опитващо се да се освободи от затвора си, в който гние от Ерата на легендите. Тази епична история е трансформирана от *Legend* в шутър от първо лице, използващ 3D машината на *Unreal*. Ти играеш член на фракцията Aes Sedai и целта ти е да си проправиш път през 18-те нива, базирани на случки от книгите на Джордан.

Основната разлика с останалите 3D екшъни е оръжейната система. В *Wheel of Time* правиш основно магии, като за тях ти е нужен „ter'angreal“, който се съдържа в най-различни предмети и в различна концентрация. Така че тук не събираш оръжия и боеприпаси, а само въпросното нещо (не мога да си изкривя езика да го кажа). Интересното е, че ти нямаш пет или десет вида „ter'angreal“, а имаш... 40! Магиите са разделени в 9 категории и ако трябва да сме честни, в разгара на битка е доста комплициран процес да превключваш от една на друга. Както се досещате, за това се използват цифрите на клавиатурата. Но проблемът е дребен. Човек е склонен да го забрави, като види и чуе красотите, създадени от *Legend*.

Abomination

Издател EIDOS
Производител HOTHOUSE

P166, 32M, 250M HDD

Че *Abomination* не е обикновена тактическа игра в реално време, ми стана ясно още от интрото. Идеята е, че Америка е обхваната от зараза, предизвикваща ужасяващи мутации сред населението. Зад тази гадост "седят" сектата Faithful и Brood — банда чудовища, унищожаващи всичко по пътя си.

Твоята задача е да ръководиш агентите на Project Nemesis в борбата им срещу чумата. Твоите хора обаче не са обикновени килъри, а всеки от тях е програмиран генетично с индивидуални „заложби". Savage притежава огромна сила, Pyro може да опожарява враговете си от разстояние, Detonate може да преобразява предметите в експлозиви, Ninja става невидим, Creep може да придобива формата на друг, Doc лекува, Viper може да генерира защитно поле, а Steel притежава огнеупорна кожа.

Интересното в *Abomination* е, че мисиите се генерират случайно. Спазава се, разбира се, една основна схема — взриви X, спаси Y, убий Z. В мисиите отрядът ти пристига с бойния си джип и оттам нататък трябва да се оправяш сам. Като геймплей и интерфейс играта напомня повече на *Syndicate*, отколкото на *X-Com*, въпреки че дизайнерът на *Hothouse* Steve Gross е работил върху втората и третата част на *X-Com*.





Freespace 2

Издател INTERPLAY
Производител VOLITION

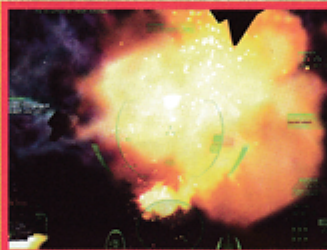
P200, 32M, 400M HDD

Определено краят на 1999 г. е сезон на научнофантастичните игри. След *Star Wars: The Phantom Menace* и *Homeworld* на пазара се появи и „убиеца" на *X-Wing*. Става въпрос, разбира се, за *Freespace 2*.

Сюжетът на играта следва развитието на историята във *Freespace*. Действието се развива 32 години след Великата война, в която човечеството се сблъска с мистериозните Шивани. Ти си пилот от Galactic Terran/Vasudan Alliance, съюз, създаден от две враждуващи групировки, обединени срещу общата заплаха. Но Шиваните вече ги няма и част от Тераните (много познато звучи) образуват фракцията Neo-Terran Front. Тяхната цел е да разтурят съюза, а твоята — да ги спреш.

Още преди излизането на играта беше ясно, че разработчиците от *Volition* ще хвърлят най-много сили в подобряването на графиката. Повечето от мисиите са в nebula, което е добро извинение за главозамайващите цветове на обкръжаващата те среда. Използването на тези красоти не са само показване на възможностите на 3D машината, а си имат и своето предназначение — светлинни бури, интерференция, блокираща уредите ти и т. н.

Страхотна графика, добър звук и интересни мисии — какво му трябва повече на човек...


Нови демота

Links LS 2000 - Новата версия на популярната голф-игра на Microsoft включва пет нови терена и е съвместима с предишните версии на Links. Дванадесет компютърни голф-маниаци ще изпробват нервите ти заедно с възможността да играеш on-line срещу 7 твои приятели. В LS 2000 има и 35 нови стила на игра. Сайт: http://www.microsoft.com/

Sid Meier's Antietam! – От Firaxis Games съобщиха, че са пуснали за точене демо на играта им Sid Meier's Antietam! Това заглавие е наследник на Gettysburg! В демото са включени два сценария, в които играчите ще контролират големи бригади и ще се сражават за няколко различни каузи. Сайт: http://www.firaxis.com/

Fighter Ace II – Microsoft пуснаха публична бета на играта си Fighter Ace II. Заглавието ще се появи в MSN Gaming Zone през средата на декември и ще позволява повече от 300 пилоти да се сражават помежду си, яхнали един от 25-те изтребители и бомбандировачи от Втората световна война. Сайт: http://www.microsoft.com/games/zone/fighteracell/

Внимание, вирус!

Нов вирус се появи тъкмо навреме за Коледа. Той е директно копие на Melissa, който удари компютрите преди три месеца. Новият претендент за титлата се казва Prelissa и „живее" в MS Office 97. След заразяването той настройва MS Outlook да изпрати заразен файл на адресите в картотеката на програмата. И това чудо се задейства точно на 25 декември!

Този вирус може да се премахне и с чистачка, откриваща мутации на Melissa, така че побързайте да си източите такава!

Sega атакува с RPGта

Online бизнесът с ролеви игри ще стане арена на ново състезание. Sega наскоро заявиха, че насочват усилията си към използването на Dreamcast в Интернет и именно RPGтата са пътят към успеха. SegaSoft вече разработва такава игра – 10 six, като първо ще излезе PC версия, а след това – и версията за Dreamcast.

Информация за Zelda Gaiden

Nintendo разпространиха информация за играта Zelda Gaiden. Това ще бъде новото заглавие в екшън-приключенската поредица и в Япония ще излезе през март 2000 година. Играта ще включва възможността да се трансформираш в други герои (Goron, Zora или Deku Scrub) посредством слагането на различни маски. Също са включени и две нови феи пазачи.

Atlus работи върху игри за PSX2

Atlus наскоро заявиха, че до март 2000 година ще са готови с пет или шест игри за новата конзола на Sony. Това най-вероятно ще са продължения на вече съществуващи RPG-та и автомобилни симулатори, както и нови версии на Ogre Battle и Torque Max-G.

Риболовът се бави

Sega Bass Fishing е забавена, съобщиха от европейската централа на Sega. Играта, която в Япония се нарича Get Bass, трябваше да излезе на 10 декември. Отлагането и е до началото на 2000 година. Причината била желанието да бъдат произведени наведнъж повече копия от играта.

Spyro 2: Gateway to Glimmer

Издател SONY INTERACTIVE STUDIOS
Производител INSOMNIA

За тези, които са проспали втори брой на *Библиотека Игромания*, ще кажа, че Spyro е пурпурно дракончe. Играта, в която се запознахме с него е *Spyro the Dragon* – заглавие, превърнало се вече в класика. Снабдена с великолепна графика и отличен саундтрак на Стюърд Копланд, тя се превърна в хит сред млади и стари.

Във втората част на играта разработчиците от *Insomnia* не са променили нищо от това, което направи оригинала толкова игран. Графично *Spyro 2* е също толкова страхотен, а Копланд отново е осигурил озвучаването. Основната новост е в геймплея – играта вече е ориентирана към изпълнението на различни задачи, а не просто към събирането на скъпоценности. Всяко от 29-те нива изисква от теб да изпълниш няколко задания и ако се справиш добре, получаваш талисман или руна.

В *Spyro 2* са заложени и няколко подигри. В подводното ниво трябва да яздиш манта, ще ти се наложи да играеш хокей или да летиш през серия от тунели, опитвайки се да удряш грозни паяци. Всичко това добринася за разчупването на сюжета и опива скуката.

Единственият проблем на *Spyro 2* е, че децата трудно ще се откъснат от телевизора, за да позволят на родителите си да изгледат някой филм.







Tomorrow Never Dies

Издател ELECTRONIC ARTS
Производител ELECTRONIC ARTS

Притежателите на *Playstation* навремето позеленяха от яд, когато за *Nintendo 64* беше създадено заглавието *Goldeneye*. Коментирана като една от найдобрите конзолни игри на всички времена, хитът на *Rare* постави висок стандарт в жанра, който *Electronic Arts* се опитват да достигнат с *Tomorrow Never Dies*.

Както се и досещате, тази игра е тясно обвързана със сюжета на едноименния филм. Но който го е гледал – гледал, нямам намерение да ви го разправям.

Играта е разделена на серии от нива, всяко от които трябва да бъде преминато преди да можеш да се запазиш. Мисиите стават все по-дълги и трудни и пред теб се разкриват нови и нови врагове. Различните мисии, всичките добре пренесени от филма, определено са главната сила на играта.

Джеймс Бонд се управлява в трето лице с поглед „през рамо", което позволява да се обхване екшънът в цялост. Режим в първо лице е достъпен, когато се прицелваш с дадено оръжие. Полезна екстра е и възможността героят ти да стане прозрачен и по този начин да освободи изгледа.

Ако трябва да сравним *Tomorrow Never Dies* с някое от съществуващите заглавия, то това ще бъде с *Die Hard Trilogy*. Графичните стилове на двете са доста сходни, но първата включва целия екшън в една, а втората – в три отделни игри.







Sega Worldwide Soccer 2000

Издател SEGA
Производител SILICON DREAMS

При зареждането на *Sega Worldwide Soccer 2000* един факт ми направи много лошо впечатление. Това заглавие няма интродукция! Пред мен се лепна просто един бял екран с логото на играта. Но след като пуснах демо режима, веднага ми светна къде са си хвърлили силите момчетата от *Silicon Dreams*. Самата игра е просто страхотна!

Стадионите са реалистични и представят едно към едно атмосферата на някои от най-известните терени в Европа. Тълпата реве с всичка сила, когато напрежението се сгъсти, а от озвучителната уредба на стадиона се разнасят всевъзможни съобщения.

След началния съдийски сигнал играта започва. В първия момент ми се стори, че геймплейът е прекалено бавен, но след като свикнах, установих, че този факт ти дава достатъчно време за размисъл, преди да ритнеш топката.

Пък и като се замисля, поради голямата скорост на игра *FIFA 99* понякога заприличва на флипер.







Jet Force Gemini

Издател NINTENDO
Производител RARE

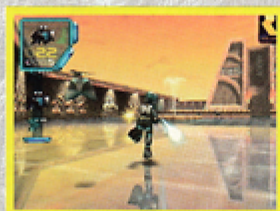
Goldeneye, *Diddy Kong Racing* и *Blast Corps* затвърдиха Rare като най-добрия разработчик на игри за *Nintendo 64*, що се отнася до дизайн и техническо съвършенство. След отлагането на *Perfect Dark* за 2000 година *Jet Force Gemini* е едно от заглавията, на които трябва да разчита *Nintendo* тази Коледа.

Тази игра е екшън-приключение, разпространяващо се върху огромни извънземни светове и предоставящо на играча за избор три героя. Основната част от екшъна е от типа на 3D пуцалките за PC, а перспективата на играта е от трето лице. Арсеналът е сериозен: лека картечница, базука с троен заряд, гранати, снайпер и плазмена карабина. Враговете атакуват в големи групи и притежават впечатляващ интелект. Използват пейзажа за прикритие, бягат надалеч и дори се предават!

Визуално играта определено впечатлява. И отдалеч си личи, че е разработена от *Rare*. Графиката ѝ е доста над тази на средностатистическа игра за *N64*. Използвани са доста ефекти, включително почти фотореалистична вода в едно от нивата.

Желанието на *Rare* да насилят конзолата до дупка има и един страничен ефект – от време на време броят на кадрите в секунда доста пада и е малко трудно да се прицелиш прецизно.







Информация за Bio Hazard

Capcom разкри нови герои от очакваната им игра Bio Hazard's Gun Survivor. Хорър трилърът за Playstation се очаква да излезе в Япония на 20 януари 2000 година. Играта представя геймърите в ролята на мъж, болен от амнезия, който на всичкото отгоре е преследван от зомбита. Два второстепенни героя станаха известни: Анди – стар пазач, и Лот – човек, който познава добре миналото ти.

Чакаме Syphon Filter 2

Sony ще пусне на пазара Syphon Filter 2 за Playstation през април 2000 година. В новата версия ще има някои подобрения и нови характеристики на геймплея.

Нова игра от Star Wars

Lucas Arts ще издадат нова игра от серията Star Wars 1 със заглавие Jedi Power Battles. Заглавието е базирано на 10 нива с BOSS в края на всяко едно. В процеса на игра геймърите ще придобиват нови и нови техники, овладявайки силата. На разположение са 5 героя, включително Qui-Gon Jinn и Obi-Wan Kenobi, като всеки от тях притежава уникални бойни умения и атрибути. Lucas Arts обещават и кооперативен режим за двама играчи. Феновете на джедаите ще трябва да почакат до пролетта на 2000 година.

Lara Croft за GameBoy

Loara Croft скоро ще се появи на арената на GameBoy Color. Core Design обявиха, че новото заглавие от серията Tomb Raider е специално разработено за конзолката и ще излезе на пазара през март 2000 година. Самата кака Лара ще бъде с три пъти по-голям размер от стандартните герои за GameBoy и ще се движи доста по-детайлно от предшествениците си.

ИЗДАТЕЛ: CRYO INTERACTIVE

FAU

Минимална конфигурация:
Pentium 200 MHz
32 MB RAM
290 MB свободно дисково пространство





Сигурен съм, че повечето от вас, ако не и всички, сте чували за Фауст на Гьоте. Това велико произведение е претърпяло какви ли не вариации и е предоставило формула за направата на безчет холивудски филми. За тези, които не четат книги, ще кажа, че във Фауст става въпрос за човек, който дава душата си на Дявола в замяна на сила, просперитет, пари и т.н. В крайна сметка той не получава точно това, което е очаквал. Така е и в римейка на *Arxel Tribe – Faust*.

Историята

В играта *Faust* отново се срещаме с Мефистофел, но този път той е подкупил не един, а седем души! На теб е поверена ролята на Марселус Фауст и си "нает" от Мефистофел да проследиш живота на тези 7 грешници и да му помогнеш да разбере дали те се развиват или пропадат.



Подобно на концепцията на *Morpheus*, Марселус пристига на местопроизшествието прекалено късно и трябва да възстанови случилото се , изследвайки домовете и артефактите на седмината, разгадавайки пъзели и т.н. Всичко се случва в Dreamland – увеселителен парк някъде в Джорджия, САЩ. Седмината



(всъщност осем, т.к. има и сиамски близнаци) са били жители на Dreamland някога между 1920 и 1960 година и ти ще видиш този парк през погледа на всеки един от тях. Въпреки, че всяка част на играта е фокусирана върху съответния индивид, и върху това какво се е случвало с него преди и след подписването на контракта с Мефистофел, персонажите, които срещаш в по-ранните етапи на играта, се появяват и по-нататък. Този факт дава на *Faust* чудесно усещане за продължителност, а не да бъде просто сбор от седем изолирани истории.

Parental Advisory

Трябва да се има впредвид, че играта изобщо не е подходяща нито за хора със слаби сърца, нито за малки деца. И не защото има кървища. Насилието е изнесено извън екрана. Дискретно направено, но умопобъркващо. Играта е оценена за възраст 15+ и аз препоръчвам това ограничение да се спазва стриктно. Като се замисля, дори намирам прилика между *Faust* и филма Седем. И в играта могат да се видят седемте смъртни гряха.

Изпълнението

Faust се разпростира на 4 CDта, при това така, че да не ти се налага да сменяш диска по средата на някоя от седемте части. Музиката е готина, с лек

[F]UST

ПРОИЗВОДИТЕЛ: ARXEL TRIBE

Препоръчителна конфигурация:
Pentium II 233 MHz
64 MB RAM
290 MB свободно дисково пространство



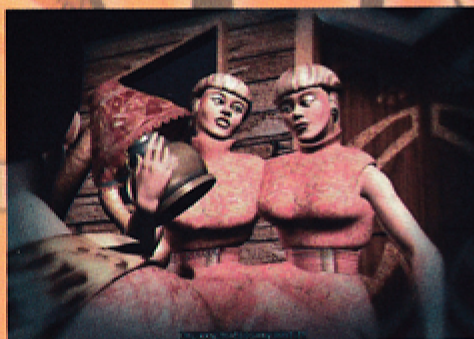


джазов акцент, изпълнена от музиканти като Marvin Gaye, Stan Getz и Sarah Vaughan. На човек му е приятно дори по цял ден да слуша музиката на екрана за записване и зареждане. Актьорът, озвучаващ Мефистофел, притежава най-добрия глас, който някога съм чувал и дори подхвърля по някоя реплика в менютата, като "Бягай, докато още можеш" и др. Другите актьори също са достатъчно добри. Те говорят с точната доза от емоция, подходяща за съответната ситуация. Графиката може би не е чак на нивото на *Ring*, предишното отроче на *Arxel*, но това не се набива на очи. Отново твоят герой се движи "по релси", но ти можеш да се оглеждаш свободно на 360 градуса и да се накланяш на 90. Между другото, моят съвет е да играете *Faust* с 24 битов цвят, доста по-добре е отколкото с 16 битов.

Геймплейът във *Faust* е способен доста да подобри логиката ви. Някои от загадките са страшно трудни, но в основата си са абсолютно логични. Трябва да отбележа, че всички пъзели си имат специфични нишки, които ще те доведат до разрешаването им. Друга добра страна на загадките във *Faust* е, че не са само от един тип (може би проблем в *Ring*). Те са най-разнообразни и понякога странни, но не и нелогични!

А нещо нередно?

Всичко казано дотук звучи много добре и то си е така.



Но във *Faust* все пак има и някои дребни проблемчета, за които трябва да ви предупредя. Първо, има бъг в четвъртата част. Там ще трябва да отвориш едно чекмедже под огледалото в банята, но hotspotът му е дефакто 90 градуса вдясно на голата стена.

Там ако кликнеш, ще отвориш чекмеджето. *Arxel* са уведомени за това и вече има патч, с който нещата се оправят. Това е и единственият бъг, който забелязахме, така че проблемът е точно никакъв. Т.к. *Arxel* са словенска фирма, има понякога и грешки в превода на диалога, но и това следва да е коригирано в патча.

Заключение

И така, пред нас е едно страховито и същевременно увлекателно приключение, което ще пасне на голяма част от геймърите.

Брилянтна музика, интересна история, отлично озвучаване на героите... какво повече мога кажа освен че това е задължителния подарък, който трябва да си направите за Коледа.

А, да, можете да купите едно копие и за някой ваш приятел, защо не!

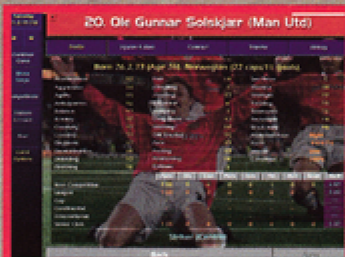


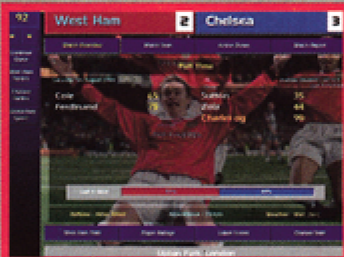
CHAMPIONSHIP MANAGER: 99/00

EIDOS

За мен игрите от серията *Championship Manager* са най-изчерпателните футболни стратегии за момента. А, както изглежда, *CM: 99/00* ще дойде с доста подобрения в сравнение с предшественика *CM3*. Най-важното от тях е, че играта е съобразена с новата организация на *Champions League, UEFA Cup* и *World Club Cub*.

В добавка в *CM: 99/00* всички данни и статистики са актуализирани към началото на сезона 1999/2000 г.



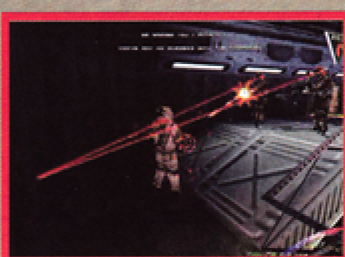


MESSIAH

INTERPLAY

Messiah проследява съдбата на херувимчето Bob, което било захвърлено на Земята от Господ със задачата да открие защо планетата е в такова окаяно състояние. Оказва се, че за всичко е виновен Сатаната (е, то щом ангелите са добрите, лошите ще са дяволите). Всичко е в ръцете на Bob, който трябва да се пребори с лошите, разчитайки само на способността да обладава телата на простосмъртните.

В бойните сцени играта напомня на останалите 3D екшъни в първо лице, въпреки че изгледът е „над рамото" на Bob. Очаквайте играта в края на декември.



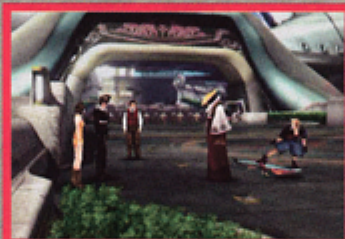


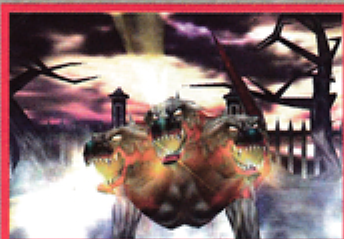
FINAL FANTASY VIII

EIDOS

Наскоро излезе игра за *Playstation*, която накара феновете на тази конзола да си подмокрят гащичките от кеф. Тя е номер едно във всички класации и остави след себе си хитове като *AOE2* и *GTA2*. А в началото на следващата година ще се появи за PC.

Става дума за *Final Fantasy VIII*, разбира се. И, внимание! Тя ще пристигне по магазините на 5 CD-та! Иначе сюжетът на играта и някои нейни характеристики наследяват идеите на *FFVII*. Изчезнала е обаче системата за магии и вече не трябва да събираш кълбета с магии. Няма и магически точки – магиите се добавят към инвентара ти и свършиш ли ги, трябва да си намериш още.





REPUBLIC: THE REVOLUTION

EIDOS

Republic: The Revolution е първата игра на фирмата *Elixir Studios*. Игрите от последните месеци избягват сложните полигонни фигури, а вместо това използват по-прости обекти. Но не така практикуват от *Elixir*. За доказателство ще ви кажа, че при построяването на града, в който се развива действието, всяка лампа или прозорец представлява отделен източник на светлина.

За сравнение *Unreal* може да показва до 3 на един екран.





НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ

Force Feedback мишка от Logitech

Logitech наскоро пусна на пазара Force Feedback Mouse. Мишката, която е единствена по рода си, използва технологията Immersion. Тя е използваема с всички игри, поддържащи DirectX force feedback устройства и използва USB интерфейс. Мишката се продава в комплект с три игри – Heavy Gear II, Railroad Tycoon II Gold Edition и Gruntz.

Игра за Y2K

Interplay обяви, че скоро ще пусне на пазара игра, чийто сюжет ще се върти около проблема 2000 (Y2K). В Y2K: The Game играчите ще се вживеят в ролята на Buster, който тъкмо си е купил високо технологична, експериментална вила. Но проблемът 2000 „удря" това чудо на техниката, захранването прекъсва и защитната система на имението не позволява на Buster да излезе навън.

„Светът не е достатъчен" за EA

Electronic Arts наскоро подписаха споразумение с MGM Interactive, по силата на което придобиха правата за разработка на нови 007 игри. Следвайки скорошната поява на Tomorrow Never Dies за Playstation, фирмата има намерение да създаде за PC и конзолите от следващо поколение игри, базирани на новия филм World is not Enough. Очаквайте новите заглавия в средата на следващата година.

DIE HARD TRILOGY 2

FOX INTERACTIVE

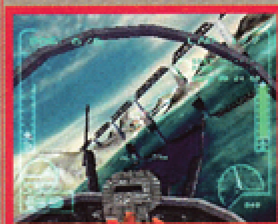
Die Hard Trilogy 2 включва същите три игри, както и предшественика ѝ, представяйки елементи на изследване, стрелба и шофиране, познати ни от големия екран. *Fox Interactive* показват недвусмислено, че това не са просто *Die Hard 4,5* и *6*, а е просто възстановка на оригинала. Най-осезателната промяна е, че трите подигри вече са вътрешно свързани и образуват нов Story режим, доближаващ това заглавие до филмовите преживявания, като в играта са включени 28 съвсем нови нива и 6 BOSSa. Въобще, направен е опит да се вплетат в едно *Gran Turismo*, *Time Crisis* и *Metal Gear Solid*.





N. GEN

SONY INTERACTIVE STUDIOS



От екипа, разработил *wipEout* сериите, очакваме *N.Gen* за *Playstation* през март 2000 година. Известна доскоро като *Jet:X*, тази игра включва в себе си бесни скорости, интрига и бързнещи полети. Не ме разбирайте погрешно – това заглавие не е боен симулатор, а по-скоро *Gran Turismo* със самолети. Геймърите ще могат да се насладят на 14 известни терена, 40 реактивни самолета и, разбира се, split-screen за двойна игра. В играта ще намерите и зловещ арсенал от защитни и нападателни оръжие, както и много известен саундтрак. Какъв е точно, още е тайна!



CRAZY TAXI

SEGA

Crazy Taxi за *Dreamcast* е отлична игра, която носи много забавление и емоции. В нея е заложено повече на екшънския геймплеи, отколкото на симулатара на такси. Вашата цел е, като щур таксиметров шофьор, да качвате клиенти и да ги закарате на поръчания адрес максимално бързо. Тук вече започва и екшъна – каране по тротоари, през паркове и градинки, без правила за движение. Графиката е много добра, а детайлно изпипаните автомобили наподобяват американските лимузини. Не са спестени и никакви подробности от заобикалящия ви свят – тротоари, магазинчета, пейки и крещащи пешеходци.





WRESTLEMANIA 2000

THQ INT.

Wrestlemania 2000 за *N64* е първото WWF заглавие, излизащо от *THQ*, откакто компанията купи десет годишен лиценз за производство на такива игри. Заглавието вече излезе в Щатите и всеки момент се очаква и на европейския пазар. В играта са представени всички известни кечисти, на брой 50 и 7 скрити супер бойци: Cactus Jack, Dude Love, Stephanie McMahon, Shawn Michaels, Jerry Lawler, Jim Ross и Paul Bearer. Думите обаче са безсилни, просто погледнете картинките!





НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ

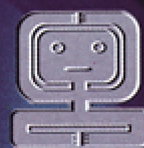
Графичен хардуер от следващо поколение

3Dfx потвърди предстоящото излизане на пазара на нова гама графични карти. При тях за първи път ще бъде реализирана новата система Voodoo Scalable Architecture, позволяваща интеграция от един до 32 чипа в една система. Добавянето на допълнителни чипове ще увеличи доста кадрите в секунда.

Най-важните черти на новите карти са поддръжка на 32 - битов цвят, от 4 до 64 Mb видеопамет за чип, DVD поддръжка и др. Първите Voodoo 4 и Voodoo 5 карти ще се появят в началото на следващата година и ще бъдат в конфигурации от по 1, 2 и 4 чипа. За цените няма да говорим за сега.

Разочароващи финансови резултати от Eidos

Eidos обявиха, че са претърпели загуби от 37.9 милиона лири стерлинги за периода април-септември 1999 г. От фирмата се оправдават с големите инвестиции, които са направили за периода, и помалкия брой издадени заглавия. Въпреки тези лоши новини, от Eidos са сигурни, че ще си изпълнят годишния план.



THE 7TH GUEST

Телепортиране:
Въведи Zaphod Beeblebrox на първия екран след стартиране на играта. Сега кликни в някой ъгъл на дъската Ouija, за да се телепортираш.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3: ARMAGEDDON'S BLADE

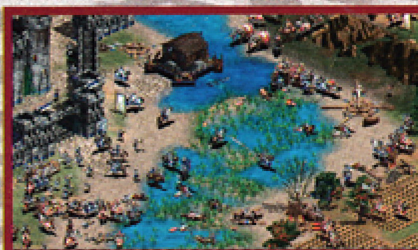
Натисни TAB и въведи следното. Натисни ENTER.

nwcquigon	Следващо ниво
nwcpadme	Дава на героя Archangels
nwcdarthmaul	Дава на героя Black Knights
nwccoruscant	Дава на героя всички сгради
nwcmidichlorians	Дава на героя пълна мана и всички магии
nwcr2d2	Дава на героя всички бойни машини
nwcwatto	Дава на героя пари и ресурси
nwcpodracer	Дава на героя дълги ходове
nwcprophecy	Пълна Obelisk карта
nwcrevealourselves	Пълна Terrain карта

COMMAND AND CONQUER: TIBERIAN SUN

Безкрайна Firestorm Стена
Зареди напълно твоята стена и след това я активирай. Преди да свърши енергията, изключи или продай всички електроцентрали, докато се появи съобщението „On hold" на иконата на Firestorm защитата ще стои включена, докато не пуснеш или не купиш нова електроцентрала.

Убиване на Cyborg Commando с един удар
Защити базата си и я развий, докато имаш опция за строене на Firestorm стена. След това построй такива стени там, където врагът може да влезе в базата ти. Когато Cyborg Commando е в тази секция, пусни генератора и ще решиш всички свои проблеми.

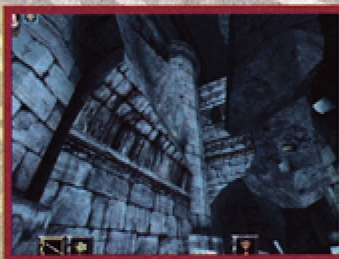


HOMEWORLD

За да активираш кодовете, стартирай играта със следните командни редове:

/debug	debug
/dockLines	Показва траекториите на товарните кораби
/gunLines	Показва линията на оръжията
/noSound	Маха звука
/noSpeech	Маха говора

THE WHEEL OF TIME



Натисни '~', въведи един от следните кодове и натисни ENTER.

ALLAMMO	Всички оръжия с безкрай муниции
BEHINDVIEW #	Смяна на погледа (ако # е 1 гледаш от трето лице, а ако е 0 – от първо лице)
GOD	Безсмъртие
FLY	Летеж
GHOST	Минаваш през стени
WALK	Ходиш нормално
KILLPAWNS	Убиваш всички чудовища

AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS

Натисни Enter, за да се отвори чат прозорецът и там въведи един от следните кодове:

marco	Карта
polo	Маха сенките
aegis	Бързо строене
natural wonders	Контрол над животните
i r winner	Незабавна победа
resign	Незабавна загуба
wimpywimpywimpy	Самоубийство
i love the monkey head	VDML
how do you turn this on	Cobra кола
torpedo	Убива избрания враг
black death	Убива всички врагове
to smithereens	Саботьор
rock on	1000 Камък
lumberjack	1000 дърво
robin hood	1000 злато
cheese steak jimmy's	1000 храна

COLIN McRAE RALLY

Въведи своето име да е:

LOTTOWIN	Бонус коли
BEEFCAKE	Toyota Celica GT4
HIPPO	Concept rally car
GIANTLEAP	Слаба гравитация
BORROWERS	Малки автомобили
TURNBACK	Завиват задните колела
ONTHEWALL	Огледала навсякъде
DELOREAN	Въздушна възглавница
XCREDITSX	Точки в Демо
QUARRYVILLE	Тайни писти
DARKSIDE	Караш през нощта
BACKAGAIN	Караш пистите наопаки
FREEWAY	Отключва всички писти
WHITEOUT	Всички писти с мъгла
CHOIRBOY	Squeaky voice
SPECIALED	Повторение
ROCKETMAN	Turbo boost
BIGGUNS	Двойна мощност
ALIENGOO	Jelly кола
ALLWHEELS	Супер кола 4x4

Spyro 2: Ripto's Rage

Playstation

CRASH TEAM RACING ДЕМО:
На интроекрана задръж L1 и R2 и натисни Квадрат.

Tomorrow Never Dies

Playstation

Паузирай играта и въведи Select, Select, O, O. Това ще разреши кодовете. Сега паузирай играта и въведи един от следните кодове.

50 MEDKITS	Триъгълник, Select
ВСИЧКИ ОРЪЖИЯ	L1, L1, R1, R1
ПЕЧЕЛИШ МИСИЯТА	Select, O
ETHEREAL	Триъгълник, Триъгълник, Триъгълник, Триъгълник
ВСИЧКИ ФИЛМИ	L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1

(отиди на options екрана за филмите)
ИЗБОР НА МИСИЯ:
В основното меню въведи: Select, Select, O, O, L1, L1, O, L1, L1.

Driver

Playstation

Въведи бързо следните кодове в основното меню. Ще чуеш звук за потвърждение. След това отиди в менюто „Cheats".

БЕЗСМЪРТИЕ:
Натисни L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1.
МАЛКИ КОЛИ:
Натисни R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2.
БЕЗ ПОЛИЦАИ:
Натисни L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.
УПРАВЛЕНИЕ НА ЗАДНИТЕ КОЛЕЛА:
Натисни R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1.
КРЕДИТИ:
Натисни L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1.
ДЪЛГО ОКАЧВАНЕ:
Натисни R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1.
НАОПАКИ:
Натисни R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1.

WWF Wrestlemania 2000

N64

SEAN MICHAELS:
Спечели „Road to Wrestlemania" и вземи Шампионски колан. Ще бъдеш предизвикан от Sean Michaels. Ако го победиш, ще можеш да го избираш.
DUDE LOVE:
Спечели Summerslam и след това вземи титлата WWF, без да загубиш нито една среща. Ще бъдеш предизвикан от Dude Love. Ако го победиш, ще можеш да го избираш.
CACTUS JACK:
Защити 3 пъти титлата Hardcore във „Road to Wrestlemania". Ще бъдеш предизвикан от Cactus Jack. Ако го победиш, ще можеш да го избираш.
STEPHANIE MCMAHON:
Премини „Road to Wrestlemania" с Test. Това ще отключи Stephanie.
PAUL BEARER:
Премини „Road to Wrestlemania" с Undertaker. Това ще отключи unlock Paul Bearer.
Jim Ross и Jerry „The King" Lawler:
Вземи World Championship Match в „Road to Wrestlemania", за да отключиш Jim и Jerry.
СЛУЧАЕН БОЕЦ:
При избор на играч натисни C-Долу, за да избереш случаен боец.
Различни костюми:
При избор на играч натисни C-Ляво или C-Дясно, за да избереш други костюми.
КАМЕНЕН КОЛАН:
Спечели „Road to Wrestlemania" със Steve Austin. Той ще се появи с пушещ колан. След това ще имаш опция за създаване на такъв колан.
ОРЪЖИЕ GET WEAPON:
Застани с лице към тълпата и натисни C-Up, за да вземеш оръжие.
UNION:
Дай на Big Show, Shamrock, Mankind или Test музиката Union без видео. И те ще излязат заедно.
THE BROOD:
Дай на Edge and Christians музиката „Brood" и видео. Сега сложи Gangrel да се бие с Edge или Christian.
THE HEADBANGERS:
Смени дрехите на Chaz със Thrasher. Смени името му на „MOSH" и неговата тема и видео на „the Headbangers". Сега ако биеш Tharasher и Mosh, те ще бъдат „the Headbangers".
GODFATHER И HO:
Направи играч с бойния стил на Godfather, за да направиш Ho мениджър.

ИСТОРИЯ НА ИГРИТЕ: SEGA GENESIS



Годината е 1989. NES царува еднолично на пазара на видеоигри вече почти пет години и е време да се появи нов претендент за трона. Master System на Sega, въпреки че е с подобра графика от NES, не успява да завладее сърцата на американските геймъри независимо от популярността си в Европа.

След две години разработка Sega представя конзолата си от следващо поколение в края на 1989 година. Известна като Genesis на запад и Megadrive на изток, тази машина стартира агресивна рекламна кампания не само сред клиентите, а и сред разработчиците на софтуер.

Въпреки, че TurboGrafx-16 бие по продажби Genesis за около четири месеца, Sega бързо си възвръща изгубената територия благодарение на квалитетните аркадни заглавия, страхотните спортни игри и пълната поддръжка на Trip Hawkins и Electronic Arts. Въпреки че пакетът за разработка на заглавия за Genesis бил доста скъп и труден за работа, до края на 1990 година повече от 30 разработчици пишели игри за конзолата срещу четирима, посветили се на Turbo Grafx-16.

От 1990 до 1991 конзолата на Sega е пълновластна на пазара. TG16 изобщо не пее в хора, а Super NES на Nintendo се отлага отново и отново. Причината за забавянията била, че все още се разработвали игри за NES и Nintendo не искали да изгубят някой от тези разработчици. Когато SNES все пак се появила на пазара през септември 1991г., в Sega осъзнават, че големият им конкурент вече е факт. Компанията изразходва маса пари за рекламни кампании, включително за материали за все още разработващия се Sega CD. Въпреки че това чудо на техниката се появило чак след две години, продажбите продължавали да растат, като имало понижение само по Коледа 1991 година.

1992 година била крайъгълният камък за 16-битовите конзоли. NEC прехвърлил поддръжката на TG16 на друга фирма (виж миналия брой), а сред масите се заговорило, че SNES е с двойно по-бавен процесор от 7 Mhzовия чип на Genesis. Същата година Sega разкрива тайния си проект – Sonic. Тази игра напънала конзолата до предела на възможностите ѝ и спечелила славата на най-бързата видеоигра на всички времена.

През 1993 година поддръжката на SNES най-накрая влязла в релси. От Sega отговорили с появата на Sega CD. Новият модул не бил приет много радушно най-вече заради високата си цена и лошия си софтуер. И така, същата година станало ясно, че Nintendo вече командва парада.

През 1994 г. се появили първите 32-битови конзоли. Това накарало Sega да разработи 32X – модул, превръщащ Genesis в напълно 32-битова конзола. Добра идея, но лоша реализация – 32X бил последният пирон в ковчега на Genesis.

„Живот след смъртта" на Genesis била джобната конзола Nomad. Високата ѝ цена обаче я пратила в забвение. И така идваме до 1997 – годината, в която е произведена последната оригинална конзола Genesis. Оттам нататък тръгват ментетата.

МАЛКИ ОБЯВИ

032/440943 – Продавам Playstation с чип 10 диска 350 лв.

052/253563 – Заменям Sega Saturn за Sony Playstation.

02/426966 – Продавам Sega Megadrive + 2 касети – 50лв.

02/426966 – Продавам Game boy + 4 касети – 70лв.

02/2922816 – Продавам дискове за Saturn – 10-20 лв.

02/2922816 – Продавам Megadrive оригинална с 1 касета и 2 джойстика – 70 лв.

Продължава на стр. 15



В тази рубрика се публикуват безплатни обяви до 7 думи, попълнени върху оригинален талон, изрязан от сп. „Игромания" (виж на стр. 14).
Обяви над 7 думи се заплащат по тарифа 50 лева на символ (знак).
Плащането става в брой на адреса на редакцията - София, бул. „Инж. Иван Иванов" 70, вх. Б, или с пощенски запис по банкова сметка на Мултимедиа ООД - б. код: 200 84 232; б. сметка: 101 0178 115, ТБ ОББ - клон „Доверие", София.

ТАЛОН ЗА МАЛКА ОБЯВА

Име: ....

Адрес: ....

Текст: ....

....

Безплатна (до 7 думи) ❐   Платена (над 7 думи) ❐

Обява над 7 думи се заплаща по тарифа 50 лв. за символ (знак) и към настоящия талон следва да се приложи копие от документ за плащане (от пощенски запис).

Spyro 2

Gateway to Glimmer™

МАЛКИ ОБЯВИ

02/2922816 – Продавам(заменям) Saturn с чип, 2 джойстика, STKEY и 18 диска – $ 180.

02/2922816 – Продавам дискове за Playstation – 5-9 лв. (може и замяна).

03149/2116 (вечер) – Игри за Playstation – 5 лв. (замяна).

042/866876 – Продавам нов Playstation (гаранция) – 250лв.

052/442636 – Продавам Super Nuntendo 100 DM, касети 20 DM.

052/442636 – Заменям Super Nintendo за 32X за Sega Saturn.

052/442636 – Продавам касети за Sega Megadrive 8-10 DM.

032/774687 – Продавам Sega нова 5 дискети – 130 DM.

02/9734101 – Продавам компютър P90; 32MB; 4,3 HDD; 4x.

088/ 206451 – Заменям оригинални дискети за *GAME BOY*.

Главен редактор ГЕОРГИ ГЕОРГИЕВ *Редколегия* ПЕТКО ДИЛЧЕВ, НИНА СТОЯНОВА *Дизайн и предпечатна подготовка* МАРГАРИТА ТРИФОНОВА *Художник* ВИОЛЕТА ВЕЛИЗАРОВА

ИГРОМАНИЯ

ИЗДАВА „МУЛТИМЕДИА" ООД

ISSN 1311-090X

Адрес на редакцията:
София, бул. „Инж. Иван Иванов" № 70, тел. 02/ 32 20 04,
E-mail: gamemania@multimedia.bg

В списанието са използвани материали от www.gamesdomain.com с любезното разрешение на господин Ричард Грийнхил.

G-POLICE

WEAPONS OF JUSTICE

ISSN 1311-090X